ARTIGO:

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO ESPECIAL.

**Ambrosina Conceição de Almeida Silva**

Arlete da Silva Modesto

Benedita Mirian Gomes dos santos

POCONÉ- MT

Julho/2015.

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO ESPECIAL**

**Ambrosina Conceição de Almeida Silva**

**Arlete da Silva Modesto**

**Benedita Mirian Gomes dos Santos**

A proposta de escola lúdica ainda é um desafio. Temos a certeza de que, um dia, opondo-se a educação informatizada e tradicional, será para o aluno um centro de convivência e de busca de conhecimento, um lugar onde ele pode viver os momentos mais felizes de sua vida.

“A criança leitora, ao mesmo tempo em que decifra os códigos sociais, vai formando sua própria concepção de literalidade que a levará as construções mentais mais complexas e mais marcantes, do ponto de vista afetivo dos significados das regras sociais. Pode-se dizer que o próprio livro joga e vence, ganhando mais leitores por meio do faz-de-conta do jogo literário, simplesmente por meio de uma iniciação lúdica às convenções culturais e a autonomia intelectual”.

(Jean Perrot)

RESUMO

Este artigo tem a função de despertar a todos profissionais da educação a importância do lúdico na aprendizagem, irá contribuir no processo de formação do educando especial, pois brincar favorece a auto-estima, a interação com os colegas e sobre tudo, a linguagem interrogativa, propiciando situações de aprendizagem que desafiam seus conhecimentos estabelecidos, fazendo destes elementos novos esquemas de cognição. Por meio da brincadeira, a criança aprende a agir  e desenvolver autonomia, o que possibilita descobertas e estimula a exploração, a experiência e a criatividade.

A influência do ato de brincar no desenvolvimento da criança especial é imprescindível para a formação do caráter e da personalidade da pessoa; além disso, o ato de brincar pode incorporar valores morais e culturais e uma série de aspectos que ajudam a  moldar suas vidas, como crianças e como adultos. Brincando, a criança pode acionar seus pensamentos para a resolução de problemas que lhe são importantes e significativos,e o modo como ela brinca revela seu mundo interior, proporcionando-lhe que aprenda,fazendo,realizando, dessa forma, uma aprendizagem significativa.

No ato de brincar ou jogar, ocorre um processo de troca, partilha, confronto, propiciando conquistas individuais e coletivas, portanto, o brincar também é fonte de conhecimento. Por meio das brincadeiras, o professor pode estimular  habilidades nas crianças, determinando para o aluno qual o objetivo do jogo, as regras e o tempo.

O lúdico aplicado a prática pedagógica não apenas contribui para a aprendizagem da criança, como possibilita ao educador tornar suas aulas mais dinâmicas e prazerosas. Pois é papel da escola e do professor formas pessoas críticas e criativas que inventem, descubram e sejam capazes de construir e reconstruir saberes, com prazer e também com conhecimento. Por isso, torna-se fundamental que o professor conheça o uso do lúdico com fins moralistas, utilitaristas, compensatórios e como expressão e comunicação para poder planejar suas atividades lúdicas.

Para VYGOTSHY, a brincadeira tem um papel fundamental no desenvolvimento do pensamento da criança, porque são por meio da brincadeira que a criança desenvolve diversos aspectos do seu comportamento, os quais estão ligados diretamente com sua aprendizagem e ao seu desenvolvimento. Ao substituir um objeto por outro, a criança opera com o significado das coisas e dá um passo importante em direção ao pensamento conceitual que, como vimos nos nossos estudos, baseia-se nos significados, e não nos objetos.

**Palavras – Chave:** Educação Lúdica, Aprendizagem, Leitura.

Introdução

Este artigo vem com um desafio de despertar em nós enquanto profissionais a mesma vontade que surgiu em nós enquanto formadores de opinião querer fazer a diferença. Abordando a ludicidade tanto na sociedade como na escola, quanto aos alunos especiais bem como os elementos facilitadores que as crianças apresentam no processo de ensino – aprendizagem.

A brincadeira é uma linguagem natural da criança e é importante que esteja presente na escola desde a educação infantil para que o aluno possa se colocar e se expressar através de atividades lúdicas, considerando-se como lúdico as brincadeiras, os jogos, a música, a arte, a expressão corporal, ou seja, atividades que mantenham a espontaneidade das crianças.

“As brincadeiras são linguagens não verbais, quais as crianças expressam e passam  mensagens, mostrando como ela interpreta e enxerga o mundo”.

Brincar é um direito de todas as crianças no mundo, garantido no principio vida declaração universal dos direitos  da criança . Uma atividade de grande importância a criança, pois a torna ativa, criativa, e lhe dá oportunidade de se relacionar com outros, também a faz feliz e, por isso, mais propensa a ser bondosa, a amar o próximo, a ser solidário.

Foi preciso que houvesse uma profunda mudança da imagem da criança na sociedade para que pudesse associar uma visão positiva a suas atividades espontâneas, surgindo como decorrência à valorização dos jogos e brinquedos. O aparecimento do jogo e foi brinquedo como fator de desenvolvimento infantil proporcionou um campo amplo de estudos e pesquisas e hoje é questão de com senso a importância do lúdico. Dentre as contribuições mais importantes destes estudos, segundo NEGRINE (1994) podemos destacar:

As atividades lúdicas possibilitam fomentar a “residência”, pois permitem a formação do auto- conceito positivo;

As atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança, já que através destas atividades a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente.

O brinquedo e o jogo são produtos de cultura e seus usos permitem a inserção da criança na sociedade;

Brincar é uma necessidade básica assim como é a nutrição, a saúde, a habitação e a educação;

Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona idéias, estabelece relações  lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais , reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento.

Brincando a criança desenvolve potencialidades; ela compara, analisa, nomeia, mede, associa, calcula, classifica, compõe, conceitua e cria.

O brinquedo e a brincadeira traduzem o mundo para a realidade infantil, possibilitando a criança a desenvolver sua inteligência, sua sensibilidade, habilidade e criatividade, além de aprender a socializar- se com outras crianças e com os adultos.

O lúdico na Educação Especial

O lúdico tem sua origem da palavra “Ludus” que  quer dizer jogo, a palavra evoluiu levando em consideração as pesquisas em psicomotricidade, de modo que deixou de ser considerado apenas o sentido de jogo. Segundo Froebel, citado por (Almeida 2000, p.19), a educação especial mais eficiente é aquela que proporciona atividade,auto – expressão e participação social das crianças . O lúdico faz parte da atividade humana e caracteriza-se por ser espontâneo funcional e satisfatório.

Na atividade lúdica não importa somente o resultado, mas a ação o movimento vivenciado.

O lúdico refere-se á abstração de uma situação sob a forma de um jogo ou brincadeira. É como se fosse dada alguém a oportunidade de passar por alguma experiência de forma simulada.

O lúdico pode ser utilizado para potencializar o processo de aprendizagem, como em uma dinâmica de grupo de uma empresa ou escola ou em uma software de treinamento para pilotos de avião.

É importante atentar para o caráter simbólico do lúdico. Nele as pessoas adotam estados emocionais diferentes dos que normalmente apresentam. Atribuem estados afetivos fictícios aos outros e compartilham emoções. Muitos pesquisadores denominam o século XXI como o século da ludicidade. Vivemos em tempos em que diversão, lazer, entretenimento apresentam-se como condições muito preferidas pela sociedade, e por tornar-se a dimensão lúdica alvo de tantas atenções e desejos, faz-se necessário e fundamental resgatarmos a sua essência, dedicarmos estudos e pesquisas sentido de evocarmos seu real significado.

Viver ludicamente significa uma forma de intervenção no mundo, mas, sobretudo, que somos o conhecimento, a prática e reflexão são as nossas ferramentas para exercermos um protagonista lúdico ativo.

NEGRINE (2000) afirma que a capacidade lúdica está diretamente relacionada à sua pré-história de vida. Acredita ser, antes de tudo, um estado de espírito e um saber que progressivamente vai se estalando na conduta do ser devido ao seu modo de vida.

O lúdico refere-se a uma dimensão humana que evoca os sentimentos de liberdade e espontaneidade de ação. Abrange atividade de pretensiosas, descontraídos e desobrigadas de toda e qualquer espécie de intencionalidade ou vontade alheia. É livre de pressões e avaliações. Segundo CALLOIS (1986) confirma explicitando seu entendimento sobre o jogo na perspectiva lúdica.

Ele afirma que o caráter gratuito presente na atividade lúdica é a característica que mais a deixa desacreditada diante da sociedade moderna. Entretanto, enfatiza que permite que o sujeito se entregue á atividade despreocupadamente.

Assim, o jogo a brincadeira, o lazer enquanto atividades livres gratuitas são protótipos daquilo que representa a atividade lúdica e longe estão de ser reduzirem apenas a atividade infantil. Segundo FREINET (1998) denomina de “práticas lúdicas fundamentais” não o exercício específico de alguma atividade, pois ele acredita que qualquer atividade pode ser corrompida na sua essência, dependendo do uso que se faz dela. Para FREINET a dimensão lúdica é:

“Um estado de bem-estar que é a exibição, de nossa necessidade de viver, de subir e de pendurar ao longo do tempo”. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que tem por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre humana nos ilumina. (pag.304)”.

Ele refere que este estado de bem-estar jamais se restringe à circunscrição de nossa individualidade. Isto é parte de uma espécie de exaltação intima de nossa potência para a vida e atinge escalas sociais muito amplas, o que nos fará descobrir e exaltar novas potências intima em nosso ser que  ocasionará novamente a expansão para o plano social, sendo assim uma vivência inesgotável da dimensão lúdico. A ação de educar não pode restringir-se á simples preocupação      com as estruturas mentais, mas também com a expressão do corpo em sua totalidade.

 Se educar é libertar, então, os processos que regem estão ação educativa devem fornecer subsídios para que tal idéia se concretize.

 Através da ação de  brincar constrói um espaço de experimentação.

  Nas atividades lúdicas, esta, aprende a lidar com o mundo real, desenvolvendo suas potencialidades, incorporando valores, conceitos e conteúdo.

 O material pedagógico não deve ser visto como um objeto o estático sempre igual para todos, os sujeitos, pois, trata-se de um instrumento dinâmico que se altera em função da cadeia simbólica e imaginária do aluno. Apresenta um potencial relacional, que pode ou não desencadear relações entre as pessoas.

O jogo é considerado como um preparo da criança para a vida adulta.

Brincando, a criança aprende, e aprende de uma forma prazerosa.

O ato de brincar constitui-se numa característica universal, independente de épocas ou avaliações.

A partir da vivencia com o lúdico as crianças podem recriar sua visão de mundo e o seu modo de agir. Os jogos podem ser empregados no trabalho da ansiedade, pois, esse sentimento compromete a capacidade de atenção, de concentração, as relações interpessoais, a autoestima, e consequentemente, a aprendizagem. Através dos jogos  competitivos e com a aplicação das regras, os limites podem ser revisto e as crianças desenvolvem conceito s de respeito e regras tudo isso de uma maneira prazerosa.

O lúdico proporciona à criança experiência novas ,na  medida em que esta erra,acerta, reconhecendo-se como capaz; desenvolvendo sua organização espacial e ampliando seu raciocínio lógico na medida em que exige estratégia de planejamento e  estimula a criatividade.

É desta forma que a criança constrói um espaço de experimentação, de transição entre o mundo interno e o externo.

Neste espaço transicional dá-se a aprendizagem.

Estudos e pesquisas têm comprovado a importância  das atividades lúdicas, no desenvolvimento das potencialidades humanas das crianças, proporcionando condições adequadas ao seu desenvolvimento físico, motor, emocional, cognitivo, e social. Atividade lúdica é toda  e qualquer animação que tem como intenção causar prazer e entretenimento a quem pratica. São lúdicas as atividades que propiciam a experiência completa do momento, associado o ato, o pensamento e o sentimento. A criança se expressa, assimila conhecimentos e constrói a sua realidade quando está praticando alguma atividade lúdica. Ela também espelha a sua experiência modificando a realidade de acordo com seus gostos e interesses.

Na educação infantil podemos comprovar a influência positiva das atividades lúdica em um ambiente aconchegante, desafiador, rico em oportunidades e experiência para o crescimento sadio das crianças.

Os primeiros anos de vida são decisivos na formação da criança, pois se trata de um período em que a criança está construindo sua identidade e grande parte de sua estrutura física.

Sócia afetiva e intelectual. E, sobretudo, nesta fase que se deve adotar várias estratégias, entre elas as atividades lúdicas, que são capazes de intervir positivamente no desenvolvimento da criança, suprindo suas necessidades biopsicossociais, assegurando-lhe condições adequadas para desenvolver suas competências.

Todas as instituições que atendem crianças de 0 a 5 anos devem  promover  o seu desenvolvimento integral, ampliando suas experiências e conhecimentos, de forma a estimular o interesse pela dinâmica da vida social e contribuir para que sua integração e convivência na sociedade sejam produtivas e marcadas pelos valores de solidariedade, liberdade, cooperação e respeito. As instituições infantis precisam ser acolhedoras, atraentes, estimuladoras, acessíveis às crianças e ainda  oferecer condições de atendimento ás famílias, possibilitando a realização de ações socioeducativas.

As crianças necessitam receber nas instituições de educação infantil.

Ações sistemáticas e continuadas que visam a fornecer informações;

Realizar vivências através de atividades lúdicas;

Aprimorar conhecimentos.

São vários os benefícios das atividades lúdicas, entre  eles estão:

Assimilação de valores;

Aquisição de comportamentos;

Desenvolvimento de diversas áreas do conhecimento;

Socialização.

Quanto ao tipo de atividades lúdicas existentes, são muitas, podemos citar:

* Desenhar;
* Brincadeiras;
* Jogos;
* Danças;
* Construir coletivamente;
* Leituras;
* Softwares educativos;
* Passeios;
* Dramatizações;
* Contos;
* Teatro e fantoches.

   As atividades lúdicas podem ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que permita tentar uma situação de interação. Porém, mais importante do que o tipo de atividade lúdica é a forma como é dirigida e como é vivenciada, e o porquê de estar sendo realizada.

  Toda criança que participa de atividade lúdica, adquire novos conhecimentos e desenvolve habilidades de forma natural e agradável, que gera um forte interesse em aprender e garante o prazer.

  Na educação infantil,por meio das atividades lúdicas a criança brinca,joga e se diverte. Ela também age ,sente, pensa, aprende e se desenvolve. As atividades lúdicas podem ser consideradas tarefas do dia-a-dia na educação infantil.

  De acordo com TEIXEIRA (1995),vários são os motivos que induzi os educadores a apelar às atividades lúdicas e utilizá-los como um recurso pedagógico no processo de ensino-aprendizagem.

  Pois, a criança é automotivada para qualquer prática, principalmente a lúdica, sendo que tendem a notar a importância de atividades para o seu  desenvolvimento, assim sendo, favorece a procura pelo retorno e pela manutenção de determinadas atividades.

   Toda a atividade lúdica pode ser aplicada em diversas faixas     etárias, mas pode sofrer intervenção em sua metodologia de aplicação, na organização e no prover de suas estratégias, de acordo com as necessidades peculiares das faixas etárias. As atividades lúdicas têm capacidade sobre a criança de gerar desenvolvimento de várias habilidades, proporcionando a criança divertimento, prazer, convívio profícua, estímulo.

Os primeiros passos do lúdico na história da humanidade.

No início, os jogos gregos limitavam-se apenas as corrida. Com o passar do tempo, foram surgindo outras modalidades, como saltos em distância, lançamento de disco e de dados e, posteriormente, competições com animais.

.

CONSIDERAÇOES FINAIS.

Com base em tudo o que foi dito anteriormente, podemos dizer que a solução mais adequada é o uso do lúdico e a interdisciplinaridade das ciências, pois o ato docente deve ser formado de constantes reestruturamentos de práticas pedagógicas, visando adequá-las à realidade dos alunos, uma vez que, no universo escolar nada é estático ou homogêneo.

Contudo mediá-los a comparar a língua não padrão da língua–padrão para que percebam e conheçam o mundo através da leitura de livros e outros mais.

Dessa forma conclui-se este projeto com indicação e sugestão que o lúdico como proposta pedagógica visa uma transformação da estrutura social para poder tornar possível essa mudança de atitude e assim assimilar aos conteúdos propostos e a aprendizagem significativa possa acontecer de uma forma tão sonhada pelos educadores que é de maneira prazerosa, que alunos tenham gosto e prazer de abrir um livro e começar a fazer uma leitura, uma leitura tal como a escritora Marisa Lajolo sugere “uma leitura do mundo”.

Sendo assim, os alunos valorizarão e construirão seus conhecimentos, exercerão sua cidadania de maneira digna visto que terão adquiridos o entendimento do mundo, um aprendizado de qualidade e significativo, o acesso à informação, o exercício da fantasia e da imaginação, e estimularão a reflexão crítica, o debate e a troca de idéias.

Porque a partir do momento em que o profissional da educação inovar e administrar o lúdico em suas aulas de leituras, verá o quanto é gratificante, prazeroso e significativo o ensino-aprendizado da leitura.

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.**

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.

ANTUNES. Celso; Apostila “**Jogos para a Estimulação das Múltiplas inteligências**”. Capítulos 15 -18. Ed. Vozes 9ª ed. S.L: 1998.

BONARIGO, C. M. DE R. **Brincar: brincadeira ou coisa seria**. Porto Alegre: Educação e realidade, 1981.

COELHO, Betty. **Contar história**: **uma arte sem idade**. 10. ed. São Paulo: Ática, 2001.

GARDNER, Howard. **Inteligências múltiplas: a teoria na pratica**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: **o jogo como elemento de cultura**. 2. Ed. São Paulo: Perspectiva, 1990.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1999.

MEC - Secretaria de Ensino Fundamental - **parâmetros curriculares nacionais. Brasília**, 1998.

Mini Aurélio Século XXI Escolar – **4ª Edição Revista e Ampliada** - 1ª impressão – Rio de Janeiro, 2000 – Editora Nova Fronteira.

MIRANDA, Nicanor. 210 jogos infantis. Belo Horizonte: Editora Itatiaia, 1990.

MIRANDA, Simão de. Do fascínio do jogo à alegria do aprender nas séries inicias. São Paulo: Papirus, 2001.

RAMOS, Rosemary Lacerda. Por uma educação lúdica. **Caderno Educação e Ludicidade**, n.1, 2000.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org). **A ludicidade como ciência.** Petrópolis: Vozes, 2001.

SITE DO MEC ([www.mec.gov.br](http://www.mec.gov.br)) 18/08/2007.

SITE DO PROFESSOR. ([www.novaescola.com.br](http://www.novaescola.com.br)**)** 20/08/2007.